

LAPORAN TUGAS AKHIR

“IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI 2D LINDUNGI GENERASI MUDA DARI BAHAYA MEROKOK SEJAK USIA DINI” Yodha Citra Nugraha

Jurusan Teknik Informatika – DIII,
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

ABSTRAK

Kebiasaan merokok yang sudah menjadi budaya bagi masyarakat Indonesia merupakan salah satu permasalahan yang merugikan banyak pihak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan yang tidak sehat ini, mulai dari pencemaran lingkungan, gangguan kesehatan dan pengaruh mental para pelajar yang masih berusia dini menirukan kebiasaan yang merugikan ini. Berawal dari mencoba dan pada akhirnya mereka menjadikan rokok sebagai kebutuhan mereka. Tentu sebagai generasi muda penerus bangsa permasalahan ini sangat serius. Untuk itu diperlukan sebuah media yang bertujuan mengajak masyarakat agar sadar akan bahaya merokok, maka dibuat iklan layanan masyarakat dengan format *animasi 2D* sebagai media penyampaian informasi dan media yang bersifat *persuasif* mengenai dampak negatif dari merokok. Melalui media ini, diharapkan mampu menarik seluruh lapisan masyarakat agar lebih peduli dalam menanggulangi permasalahan kebiasaan yang merugikan ini, sehingga dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang sehat, kreatif, dan berprestasi tanpa merokok.

Kata Kunci : Animasi 2D, Iklan, Layanan, Layanan Masyarakat, Merokok

ABSTRACT

Smoking habit has become a culture for Indonesian society is one of the problems that hurt many parties. Many negative impacts of unhealthy habits, ranging from environmental pollution, health problems and mental effects of those students who were aged mimicked early this harmful habit. originated from the tried and in the end they make cigarettes as their needs. Of the younger generation successor to the nation this very serious problem. For that we need a media that aims to encourage people to be aware of the dangers of smoking, then made a public service announcement with animation format 2D sebagai information delivery media and media that are persuasif mengenai negative effects of smoking. Through this medium, is expected to attract all levels of society to be more concerned in tackling the problems of this harmful habits, so as to create the next generation of healthy, creative, and accomplished without smoking.

Keywords: 2D Animation, Advertising, Services, Public Services, Smoking

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahaya merokok bagi kesehatan. sudah di buktikan oleh banyak orang bahwa merokok dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dampak yang merugikan akibat merokok pun telah diketahui dengan jelas. Menurut penelitian membuktikan bahwa kebiasaan merokok dapat meningkatkan risiko timbulnya berbagai penyakit. Seperti penyakit jantung dan gangguan

pembuluhdarah, impotensi, kanker laring, kanker oesofagus, bronkhitis, kanker paru-paru, kanker rongga mulut, tekanan darah tinggi, serta gangguan kehamilan, cacat pada janin dan lainnya. Penelitian terbaru juga menunjukkan adanya bahaya dari secondhand-smoke, yaitu asap rokok yang terhirup oleh orang-orang bukan perokok karena berada di sekitar perokok, atau biasa disebut juga

dengan perokok pasif.

Kita dapat menemui di jalan-jalan, baik di kota besar dan kota kecil dimana para pelajar dengan santainya merokok seolah itu bukan perbuatan yang buruk. Anda dapat menemukan mereka di berbagai tempat, seperti kafe, terminal, kendaraan umum atau bahkan di sekitar sekolah mereka sendiri. Orang yang mengerti dan sadar tentang kesehatan pastinya akan prihatin dengan keadaan seperti ini. Merokok itu jelas merugikan kesehatan, namun selain itu ada kerugian lainnya, yakni masalah ekonomi. Para pelajar pada umumnya adalah orang-orang yang masih tergantung secara ekonomi kepada orang tua. Hal ini tentu saja akan menambah berat beban yang harus ditanggung orang tua. Terlebih saat ini banyak juga wanita dan remaja putri yang merokok.

Berdasarkan penjelasan dan realita yang terjadi di lingkungan masyarakat tentang bahaya merokok bagi kesehatan

dan lingkungannya, maka penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan membuat *“Iklan Layanan Masyarakat Lindungi Generasi Muda dari Bahaya Merokok Sejak Usia Dini”* yang bertujuan untuk mengajak masyarakat agar peduli dan mengurangi konsumsi rokok di usia dini sehingga dapat menciptakan masyarakat Indonesia yang sehat dan peduli dengan lingkungan.

Definisi iklan menurut KBBI adalah berita atau pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik pada barang dan jasa yang ditawarkan. Dari pengertian diatas, terdapat beberapa komponen utama dalam sebuah iklan yakni mendorong dan membujuk”. Dengan kata lain, sebuah iklan harus memiliki sifat persuasif. Pengertian iklan diperluas lagi bukan hanya barang dan jasa yang ditawarkan, namun juga kondisi tertentu.

Iklan layanan Masyarakat

adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. Iklan layanan masyarakat dapat dikampanyekan oleh organisasi profit atau non-profit dengan tujuan sosial ekonomis yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Di era sekarang Animasi menjadi media yang sangat berpengaruh dalam segala bidang. Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “frame”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar menunjukkan berikutnya dalam perkembangan bertahap langkah-langkah.

Dari latar belakang yang terjadi di lingkungan masyarakat tentang bahaya

merokok bagi kesehatan dan lingkungannya, maka penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan membuat “*Iklan Layanan Masyarakat Lindungi Generasi Muda dari Bahaya Merokok Sejak Usia Dini*”

1.2 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan dari pembuatan “Iklan Layanan Masyarakat 2D Lindungi Generasi Muda Dari Bahaya Merokok Sejak Usia Dini” ini adalah:

1. Untuk mengajak masyarakat untuk mengetahui tentang bahaya merokok bagi kesehatan.
2. Untuk mengajak masyarakat mengurangi konsumsi rokok.
3. Untuk mengajak masyarakat ikut berpartisipasi dalam mencegah konsumsi rokok di usia dini.

1.3 Metode Pengambilan data

Dalam pelaksanaan penyusunan tugas akhir ini, penulis membutuhkan berbagai macam data. Untuk itu diperlukan pengambilan data dengan cara menggunakan

metode – metode.

1. Observasi

Yaitu pengumpulan data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan mengenai penggunaan produk.

2. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil gambar yang diperlukan untuk pembuatan proyek tersebut.

3. Daftar pustaka atau literature

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mencari informasi buku-buku dan internet mengenai hal yang berkaitan dengan bahaya merokok.

4. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mencatat informasi yang didapat dari audien.

2. KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

2.1 Teori Tema

Rokok adalah silinder dari kertas berukuran panjang antara 70 hingga 120 mm (bervariasi tergantung Negara) dengan diameter sekitar 10 mm yang berisi daun-daun tembakau yang telah dicacah. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihirup lewat mulut pada ujung lain. Ada dua jenis rokok, rokok yang berfilter dan tidak berfilter. Filter pada rokok terbuat dari bahan busa serabut sintetis yang berfungsi menyaring nikotin. Rokok biasanya dijual dalam bungkus berbentuk kotak atau kemasan kertas yang dapat dimasukkan dengan mudah ke dalam kantong. Menurut Bustan (1997) merokok dimulai sejak umur kurang dari 10 tahun atau lebih dari 10 tahun. Semakin awal seseorang merokok makin sulit untuk berhenti merokok. Rokok juga punya *dose-response effect*, artinya semakin muda usia merokok, akan semakin besar pengaruhnya. Apabila perilaku merokok dimulai sejak usia remaja, merokok dapat berhubungan dengan tingkat

arterosclerosis. Risiko kematian bertambah sehubungan dengan banyaknya merokok dan umur awal merokok yang lebih dini (Smet, Bart, 1994). Merokok sebatang setiap hari akan meningkatkan tekanan *sistolik* 10–25 mmHg dan menambah detak jantung 5–20 kali per menit (Sitepoe, M., 1997). Dampak rokok akan terasa setelah 10-20 tahun pasca digunakan.

2.2 Tahap Pengembangan

Multimedia

Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia dilakukan melalui 6 tahapan, yaitu :

1. Concept
2. Design
3. Material Collecting
4. Assembly
5. Testing
6. Distribution

2.3 Iklan dan Iklan Layanan

Masyarakat

Dalam Edward (2011: baris 3) merinci arti dari iklan menurut menurut Kotler (1999) Iklan adalah segala macam bentuk penyajian dan promosi ide, barang atau jasa non-personal yang dibayar oleh sponsor

tertentu. Sedangkan menurut PPPI (Persatuan Perusahaan Periklanan Indonesia) Periklanan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk yang disampaikan melalui suatu media, dibiayai oleh pemrakarsa dan ditujukan untuk sebagian atau seluruh masyarakat. Menurut sejarahnya, kegiatan promosi atau iklan suatu produk barang atau jasa dilakukan secara langsung (orasi). Lalu ketika ditemukannya aksara untuk baca dan tulis, manusia melakukan kegiatan ekonominya dengan ditulis pada wadah untuk menulis baik itu dari batu, kain, tulang atau kertas. Wadah yang terakhir ini melahirkan iklan yang muncul dalam bentuk poster dan *pamflet*. Lalu dengan adanya printer yang mempengaruhi perkembangan media cetak, iklan dimuat di halaman-halaman surat kabar, koran, majalah, tabloid, baliho ataupun papan-papan besar yang biasa terlihat di pinggir jalan kota. Ketika media penyiaran mulai berkembang lagi, maka iklan dimunculkan dalam bentuk suara dengan media radio. Televisi merupakan media iklan selanjutnya. Adanya televisi,

konsumen jadi lebih menarik untuk membeli karena produk tersebut langsung di demokrasikan dan dengan adanya efek dari cahaya, suara, gerakan juga.

3. METODE PENCIPTAAN

KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

3.1.1 Identifikasi Perangkat Keras

- a. Komputer
- b. Software

3.1.2 Identifikasi Perangkat Lunak

- a. Adobe Flash CS5
- b. Adobe After Effect CS3
- c. Adobe Photoshop CS3
- d. Adobe Premiere Pro CS3
- e. Coeditpro

3.2 Pemilihan Bahan

Bahan – bahan yang digunakan dalam pembuatan Iklan Layanan Masyarakat ini terdiri dari beberapa format file dan disesuaikan dengan kebutuhan yang akan ditampilkan seperti animasi dan audio dengan bentuk animasi 2D. Adapun bahan sekunder yang berisi tentang metode dan teknik perancangan iklan didapat dari buku maupun internet.

3.3 Teknik dan Prosedur Berkarya

3.3.1 Teknik

Dalam menciptakan sebuah karya membutuhkan teknik – teknik tertentu, antara lain :

- a. Teknik Pemilihan Software
- b. Teknik Penempatan Teks
- c. Teknik Penyampaian

3.3.2 Proses Berkarya

Dalam perancangan *Iklan Layanan Masyarakat* menggunakan beberapa tahap metode, yaitu pengumpulan data, melihat referensi yang sudah ada, pengambilan gambar, membuat konsep dengan metode manual untuk sketsa, lalu kemudian menggunakan komputer untuk proses eksekusi pembuatannya.

4. HASIL KARYA

4.1 Screenshoot



4.2 Spesifikasi Karya

Spesifikasi dari karya penulis yang berupa video animasi, ialah:

Tipe file : AVI Video (*.avi)

Size : 215 MB

Durasi : 58 detik

Frame width : 800

Frame height : 600

Frame rate : 25 frame/detik

Channel : 2/stereo

Audio sample rate : 44KHz 16

Bit

4.3 Analisis Karya

Karya penulis merupakan sebuah karya iklan layanan masyarakat animasi 2D yang memberikan informasi tentang sebagian kerugian dan dampak negatif yang disebabkan oleh kebiasaan merokok. Penulis bermaksud mengajak masyarakat Indonesia untuk melindungi generasi muda Indonesia agar tidak merokok sejak usia dini sehingga generasi penerus bangsa menjadi generasi penerus yang sehat, kreatif dan berprestasi tanpa merokok.

4.4 Tutorial Karya

Untuk membuat iklan layanan masyarakat ada beberapa animasi serta tampilan yang menarik agar masyarakat lebih tertarik

5. Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian permasalahan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari tugas akhir sebagai berikut :

Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D yang dibuat diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya merokok dan mengajak untuk menerapkan budaya sehat tanpa merokok.

5.2 Saran

Adapun saran yang penulis usulkan untuk melanjutkan pengembangan sistem ini adalah:

Untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap bahaya merokok, bisa dikembangkan dengan menambah durasi iklan layanan masyarakat sehingga bisa menjelaskan dan memberikan informasi yang detail tentang bahaya, gangguan kesehatan,

dan dampak lainnya yang disebabkan oleh kebiasaan merokok.

6. Daftar pustaka

[1] Armstrong, Gery dan Philip Kotler, 2011. *Prinsip-Prinsip Pemasaran*, Jilid 1,

[2] Drs. H. Widada HR, 2014. *Paling Dicari Belajar Animasi 2D dan 3D*,

[3] Dony, Ariyus, 2007. *Keamanan Multimedia*

[4] M.Suyanto, 2010. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*

[5] Adi Kusrianto, 2010. *Tipografi Komputer untuk Desainer Grafis*

[6] „Bahaya Merokok“. 10 Januari 2015. www.note-why.blogspot.com/2012/09/artikel-tentang-bahaya-merokok.html

[7] Pujiriyanto, 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer* ,

[8] Vaughan Tay, 2004. *Multimedia: Making It Work*, Edisi 6

[9] „Animasi“. 10 Januari 2015. www.animation.binus.ac.id/2013/10/15/satu-abad-animasi-dunia

[10] „Sejarah Animasi“. 11 Januari 2015. www.animationmovie14.weebly.com/artikel/sejarah-animasi

[11] „Animasi 2D dan 3D“. 11

Januari 2015. www.library.smknubalikpapan.sch.id/pengertian-animasi-2d-dan-animasi-3d

[12] „Lindungi Generasi Muda dari Bahaya Merokok“. 11 Januari 2015.

www.depkes.go.id/article/view/1525/lindungi-generasi-muda-dari-bahaya-merokok

[13] „Bahaya Merokok Bagi Pelajar“. 10 Januari 2015. www.slideshare.net/ajudanpuker/bahaya-merokok-bagi-remaja-pelajar

[14] „Iklan“. 10 Januari 2015. www.alipnugroho.wordpress.com/2013/07/01/makalahh-iklan

[15] „Iklan Layanan Masyarakat“. 11 Januari 2015. www.burhand182.wordpress.com/2012/06/28/anaslisis-iklan-layanan-masyarakat-pajak-versi-patriot-bangsa-dengan-selogan-awasi-penggunaannya

[16] „Animasi“. 11 Januari 2015. www.id.wikipedia.org/wiki/Animasi